



Teilnehmer bei Schlachtvorbereitungen auf dem Drachenfest in Diemelstadt: Räuber und Gendarm für Fortgeschrittene

D. GROSSMAN / DER SPIEGEL

HOBBYS

Wirklichkeit, weiche!

Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt: Mehr als 4000 Darsteller versammeln sich jedes Jahr auf einer hessischen Wiese zu einem improvisierten Historientheater.

Rechts und links vor den Säulen schießen Feuerbälle in den Nachthimmel, es knistert und kracht, die Menge jöhlt. Kettenhemden rasseln, Metallfäuste recken sich nach oben, der rote Vorhang öffnet sich. Über den Donner erhebt sich eine dunkle Stimme. „Ich rufe in diesen Kreis, um sich dem Streit zu stellen: den, dessen Wort der Anfang ist. Den, in dessen Herz die Gnade regiert. Den, in dessen Schwert der Zorn herrscht. Ich rufe den Silbernen Avatar.“ Eine Frauengestalt tritt aus dem Schatten, hinein in den tosenden Halbkreis. Ihr Diadem funkelt.

An dem, was sich einmal im Jahr auf einem hessischen Höhenrücken zu trägt, hätte der „Herr der Ringe“-Autor J. R. R. Tolkien vermutlich seine Freude gehabt. Rund 4500 Fantasy- und Mittelalterbegeisterte erschaffen für sechs Tage eine magisch-mystische Parallelwelt. Ende Juli, wenn einem auf der A 44 zwischen Dortmund und Kassel Elfen hinter dem Steuer begegnen, spielen sie bei Diemelstadt das Drachenfest, ein sogenanntes Live Action Role Playing auf knapp 40 Hektar.

Live Action Role Playing, kurz Larp, ist eine Fortsetzung des Kindseins im an-

deren Rahmen, eine Art Räuber und Gendarm für Fortgeschrittene. Die Teilnehmer übernehmen auf dem Drachenfest eine von ihnen selbst gewählte Rolle mit Fantasy- oder Mittelalterbezug. Das Drehbuch schreibt der Zufall, die Phantasie des Einzelnen, die Interaktion mit den anderen.

Es ist improvisiertes Historientheater, bei dem es kaum eine vorgegebene Handlung gibt – die Hobbyschauspieler entscheiden selbst über Tun und Lassen. Ein Richter wird auf dem Acker zu Diemelstadt zum Magier, die Kassiererin mimt eine holde Maid, der Bankkaufmann gibt den Barbaren. Jeder Teilnehmer bastelt sich nicht nur das Kostüm, sondern auch einen Lebenslauf für seine Rolle. Wenn Figuren, auch Charaktere genannt, dann aufeinandertreffen, ist vom Faustkampf bis zur Eheschließung alles möglich.

Die Gegenbewegung zum profanen Alltag, ein Second Life, das wirklich was mit Leben zu tun hat, kommt aus England; Anfang der neunziger Jahre erreichte sie Deutschland und gewinnt seither ständig Anhänger dazu. Das Drachenfest in Hessen gilt vielen Larpern inzwischen

als Mekka. Sie pilgern aus Spanien, Russland, Australien und weiteren 25 Ländern zu dem Gelände, auf dem sonst nur Kuhfladen herumliegen und rein gar nichts passiert.

Ein ausgetüftelter Erzählstrang gibt dem Fest Struktur: Es geht um Drachen als Herrscher der Welt, zerstörerische Kriege, die zum Weltuntergang führen, und den Glauben an das Gute, den die Drachen trotzdem behalten haben. Am Ende liefert die verschnörkelte Legende einfach den Vorwand für eine Mixtur aus Schlachten, Kämpfen und Versöhnungen.

Der Silberne Avatar ist das irdische Abbild der Drachen, eine der mächtigsten Figuren. Er entscheidet, welche Abtrünnigen ins Jenseits befördert werden, wer zur Hochzeit eine kostbare Avatar-Träne bekommt. Der Silberne Avatar trägt ein helles Kleid mit imposanter Schulterkonstruktion, er wird von Selda Karakaya gespielt. Seit 2008 hat sie einmal im Jahr ihren großen Auftritt – auf dem Drachenfest.

Wenn sie als Avatar keine Todesurteile fällt, sitzt sie im Büro eines Heizgeräteherstellers in Bergheim. Ihre dunklen Locken fallen lose auf ihren Blazer, ihre Hände halten eine Teetasse umschlossen. Die 37-Jährige weiß, dass ihr Hobby für Außenstehende skurril wirken mag. Als eine Freundin im Internet auf Bilder der kostümierten Selda stieß, kam sofort die Frage: „Bist du in einer Sekte?“ Das ist sie nicht, sie will sich nur einen Teil ihres Lebens ganz frei von Effizienz und Vernunft erhalten.

Auf dem Drachenfest wird der Chefsekretärin und Fachfrau für Heiztechnik

Wein in Gläsern gereicht, in die ihr Wappen eingraviert ist. Eine Hundertschaft von Zaubergestalten und Fantasy-Charakteren verehrt Avatar Selda, jeder von ihnen ist bereit, sein Leben auf dem Schlachtfeld für sie zu lassen. Ihr zu Ehren wurde in Diemelstadt ein Tempel errichtet, ein Schrein zeigt ihr Porträt.

Der Ruhm des Silbernen Avatars beschränkt sich längst nicht mehr auf die Fantasy-Welt. Wenn Selda Karakaya nach acht Stunden im Büro in ihre Kölner Wohnung zurückkehrt, gibt sie in Internetforen noch Tipps rund ums Larp und weiht Novizen in die Geheimnisse des guten Spiels ein. Als Avatar ist sie in ganz Deutschland bekannt.

„Selda? Klar weiß ich, wer Selda ist.“ Eigentlich findet der Berliner Fabian Schwarze, dass die Avatarrolle besser zu Männern passt. Doch Selda nimmt er ernst, auch wenn viele ihrer Zauberformeln, die sie so gekonnt vorträgt, auf Türkisch gemurmelt Gedichte sind.

Fabian Schwarze ging schon als kleiner Junge mit seinem Vater auf Mittelaltermärkte. In der Schweiz lernte er dann Larp kennen. Sein Larp-Charakter heißt Faren Otharson, er ist der Sohn des Dorfältesten und als Jäger über die Lande gezogen. Bis er auf einer Lichtung einen grünen Schein erblickte. Dort stand der Grüne Avatar und heilte ein Reh. Diese lichte Gestalt schickte Faren Otharson Visionen vom Drachenfest und eine magische Feder als Transportmittel. „Die Geschichte ist mir nach den ganzen Filmen und Büchern einfach so gekommen“, sagt der 17-Jährige. Auf dem Drachenland zu Diemelstadt braucht Fabian allerdings ein paar Stunden, um eins zu werden mit seiner Rolle.

Leider lauert überall, selbst in Nordhessen, die irdische Moderne und stört die Mittelalter-Phantasie: Wenn Fabian alias Faren abends zum Duschen mit dem Handtuch übers Feld läuft, erinnert die Szene mehr an normales Camping als an eine abenteuerliche Drachenwelt. Dann sieht er eher aus wie der gute Schüler, der Richtung Abitur strebt, seit mehr als zwei Jahren dieselbe Freundin hat und seine Zukunft am Fachbereich BWL der Uni Greifswald sieht. Ein ziemlich normales erstes Leben also.

Für das Leben als Larp-Charakter hat Fabian Schwarze die Erträge mehrerer Geburtstage und Weihnachtsfeste investiert: 1000 Euro kostete sein Kostüm



Avatar Karakaya, Jäger Schwarze: „Bist du in einer Sekte?“

keinen Job gefunden, sie hatte ihr Studium für Tochter Melva abgebrochen. Der Auszug nach Diemelstadt war der erste gemeinsame Urlaub mit Zeltkomfort statt all-inclusive auf Mallorca und genau das Richtige. Marco sagt: „Larp ist für uns auch immer ein Stück Urlaub von uns selbst.“ Nach ein paar Tagen würde der Alltagstrott ihn selbst am entlegensten Sandstrand einholen, meint der Berliner. Vor sich selbst könne man nicht fliehen – aber als neuer Charakter spielerisch Abstand von der Wirklichkeit gewinnen.

Vor gut zwei Jahren hat Marco Höppner sein eigenes Unternehmen Mithril Armoury gegründet. Mithril ist das sagenumwobene Material aus Tolkiens Roman, das leichter ist als Seide und härter als Stahl. Auf Ebay oder bei Firmenaufösungen besorgten Marco und Nicole sich diverse Gerätschaften, darunter Spezialwerkzeug aus einer historischen Kupferschmiede. 600 Euro kosten Torso und Schultern einer Rüstung bei Mithril Armoury, manche Konkurrenten berechnen das Zehnfache.

Doch Marco ist neu am Markt und will deshalb noch nicht mehr Geld verlangen. Anfangs interessierten sich nur Drachenfest-Bekanntschäften für seine Rüstungsteile, nun erreichten ihn auch begeisterte E-Mails von Fremden. „Wir sollten alle unsere Rüstungen edoisieren“, heißt es mittlerweile auf dem Drachenfest. Abgeleitet ist der Slogan von Marcos Charakternamen Edoran. Wenn sich der Name als Oberbegriff verselbständigt, sollten es die beiden Schmiede geschafft haben.

Marco denkt über eine Spezialisierung auf leichte Aluminiumrüstungen nach, damit auch noch Larp-Fans Ritter spielen können, die sich ihren Rücken am Schreibtisch ruiniert haben. Eine Rüstung wiegt etwa 30 Kilogramm, und wer es an der Bandscheibe hat, muss sich bislang mit einer Figur ohne Rüstung begnügen, etwa einen Knecht oder eine Magd spielen.

Manchmal allerdings versagen auch Marcos Qualitätsrüstungen: Er selbst ist schon etliche Male durch Klängen seiner Gegner im Kampf gestorben. Doch auch für diesen Fall sieht die Drachenfest-Dramaturgie einen Ausweg vor: Die Seele eines jeden Hingeschiedenen durchwandert den Limbus, ein abgestecktes Wiesenstück – und kehrt von dort ins Leben und zur Schlacht zurück.

inklusive Pfeil, Bogen und Lederrüstungen.

Eigene Hersteller produzieren Polsterwaffen aus Latex oder Schaumstoff und Zubehör. Ganze Rüstungen werden handgehämmert. Von Marco Höppners und Nicole Meyers Händen zum Beispiel.

Das Paar betreibt im Berliner Ortsteil Weißensee eine Larp-Schmiede. Wenn Selda Karakaya nach dem Drachenfest wieder an ihrem Schreibtisch Platz nimmt und Fabian Schwarze in seinem Biologieleistungskurs büffelt, steigen Marco, 30, und Nicole, 27, hinab in einen ehemaligen Luftschutzkeller. Dort schmieden sie Rüstungen.

2009 waren Marco und Nicole gemeinsam aufs Drachenfest gegangen, in Gestalt der dunklen Ritter Edoran und Nujala. Er hatte nach der Fachhochschule

FOTOS: DAMILA GROSSMAN / DER SPIEGEL

ANNA ROSA ECKERT